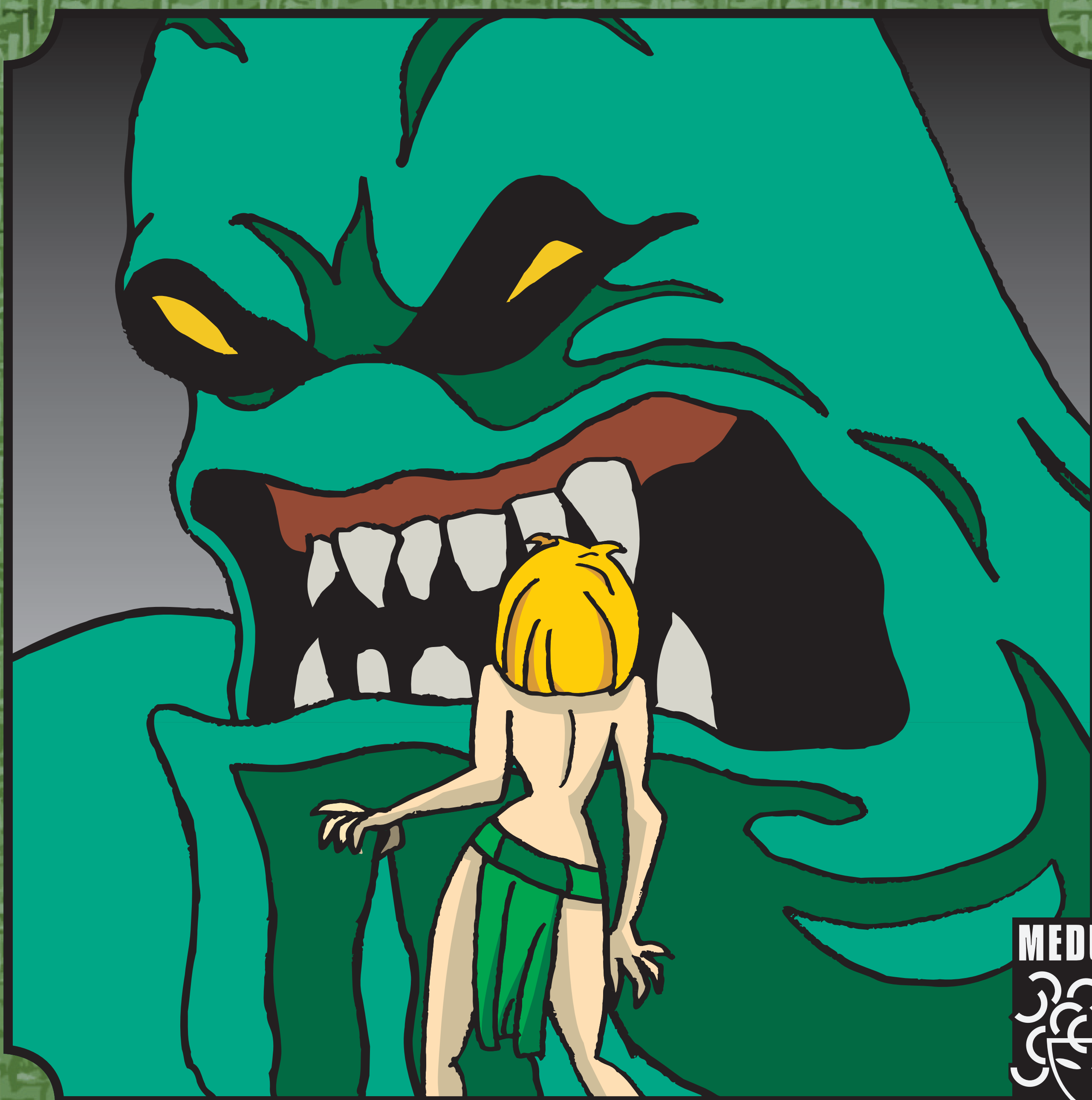
ETT ÄVENTYR TILL DRAKAR OCH DEMONER 6

# TRÄSKMONSTRETS TRIBUT



MEDUSA GAMES

# TRÄSKMONSTRETS TRIBUT

Version: 1.2

Antal spelare: 1 spelledare och 3-5 spelare

Konstruktion, design och illustrationer:
Jörgen Karlsson, Medusa Games

Äventyrstestare: Niklas Brandt, Jörgen Karlsson, Mikael Sundvall och Per-Erik Wikström.



http://medusagames.blogspot.com/

**Detta äventyr får endast läsas av spelledaren.**



## FÖRORD

Träskmonstrets Tribut är ett äventyret från Medusa Games. Äventyret är skrivet så att det kan utspela sig i vilken värld som helst, Trudvang, Ereb Altor eller spelledarens egen. Det är fritt för spelledaren att ändra hur mycket han vill i äventyret för att anpassa det till sin spelgrupp. Är exempelvis rollpersonerna mycket erfarna kan du som spelledare höja spelledarpersonernas värden och antal. Vill du ha mer strid lägg in det där det passar.

Till sist önskar jag er mycket nöje med äventyret och glöm inte att besöka Medusa Games hemsida för fler äventyr.

*Jörgen Karlsson, augusti 2001*

## LEGENDEN OM ELMAR

***»Vid Stormes skägg. Aldrig har väl så många troll samlats på samma plats. Nu kom de ylande och springande nerför sluttningen men Elmar var lugn för han hade en plan. Det var bara att vänta in den rätta tidpunkt. Snart skulle Elmars list besegra trollen och han skulle bli en hjälte...«***

För cirka tjugo år sedan var staden Bathos en växande stad, en plats att bygga sin framtid på. Stadens expansion gick mycket snabbt och i alla riktningar. Detta tärde dock på relationerna till de troll som levde i området.

Till slut fick trollen nog och de samlade sig i sällan skådat antal. Människorna fruktade det ankommande anfallet och bad den unge trollkarlen Elmar Viskaren om hjälp. Elmar kallades Viskaren på grund av att när han talade så hörde man han knappt vad han sade.

Elmar mötte ensam den väldiga armen av skogstroll, gråtroll och stentroll i en dal i närheten av staden. Det var en molnig dag och stentrollen trodde sig vara skonade från solens strålar. Elmar började håna trollen genom att kalla dem för fega hundar.

Trollen rasade av ilska och rusade ner mot mitten av dalen för att tysta den uppkäftige människan. När trollen var farligt nära Elmar kastade han besvärjelsen väderkontroll. Detta fick molnen i himmelen att skingra sig och solens strålar att titta fram. När solens strålar träffade de överraskade stentrollen förvandlades de till sten. Panik uppstod bland de övriga trollen när de insåg vad som hände med deras starkare fränder. Av fruktan för den mäktige trollkarlen flydde de in i skogen och upp i bergen för att aldrig återvända.

Dock flydde inte ett av skogstrollen. En lömsk rackare behöll lugnet och med ett välriktat spjutkast fällde han Elmar som dog ensam och övergiven. Elmars kropp hittades aldrig. Det sägs att gudarna tog upp honom bland de sina för hans mod och tapperhet.

Från denna dag är dalen tabu och kallas för Trolldalen. Det betyder död och olycka att vandra där.

Detta är legenden om Elmar. Sanningen är dock lite annorlunda.

## SANNINGEN OM ELMAR

Sanningen om Elmar är lite mindre smickrande för både Elmar och staden Bathos. Sanningen är den att stadens befolkning mer eller mindre tvingade iväg den stackars Elmar mot trollen. Elmar själv var just på väg att fly staden när dess invånare kom och hämtade honom.

Väl på slagfältet hade han dock en strategi som fällde trollens öde. Han blev dessvärre svårt skadad och fick ett stort ärr över ansiktet. Eftersom ingen kom för att rädda honom började han hata stadens invånare och beslutade sig för att hämnas.

Det var så träskmonstrets tribut uppstod. Varje år tog Elmar genom besvärjelser kontroll över ett träskmonster (läs mer under rubriken ny varelse) och krävde staden på 1.000 gm och en ung flicka. På grund av träskmonstrets enorma storlek vågade ingen i staden neka monstret dess tribut. I början brukade dock Elmar riva ner några hus bara för att visa träskmonstrets styrka.

Detta offer kräver träskmonstret varje år mitt på sommaren och folket i Bathos måste leva med sin skuld.

Det lustiga i historien är att Elmar Viskaren blev en legend i Bathos. Det sägs att hans ande vakar över staden. En staty till Elmars ära har rests i staden.

Elmar bosatte sig i ett övergivet dvärgsamhälle där han skapade sitt eget paradis (läs mer under rubriken Elmars boning).



## ÄVENTYRETS BÖRJAN

***»Att färdas genom Remusskogen är en behaglig resa. Vägen är väl använd, naturliga vackra gläntor finns med jämna mellanrum och det finns gott om villebråd för den jaktsugne. Ni är har just stretat er upp för en tung backe när ni kommer fram till en glänta. En köpman sitter i gläntan och ber er sätta er med honom...«***

Rollpersonerna är på väg mot kuststaden Bathos och den stora marknaden som hålls där varje år. De har färdats i några dagar genom den stora Remusskogen. Efter att ha tagit sig upp för en kraftig backe kommer de fram till en rastplats. Där sitter en köpman och kokar lite kaffe. Han ser rollpersonerna och bjuder in dem på en kopp. Köpmannen presenterar sig som Usker Trefinger, handelsresande. Den som lyckas med ett lätt Finna dolda ting slag upptäcker att han mycket riktigt bara har tre fingrar på vänster hand.

Usker berättar att han också är på väg till marknaden i Bathos. Det är första gången han är så här långt söderut i landet och han hoppas att han skall kunna göra goda affärer i staden. Efter en stund frågar han om rollpersonerna är intresserade av att inhandla lite dvärgöl av honom. Usker har två tunnor dvärgöl i sin vagn och säljer dvärgölet till priset 8 sm/liter. Är de intresserade men saknar en behållare kan han sälja dem en liten trätunna som rymmer 10 liter för 20 sm.

I vagnen har Usker förutom tunnorna med ölet kläder, behållare, verktyg och 500 sm (gömt i en hemlig lucka i vagnen). Två oxar är förspännda för vagnen.

Plötsligt när rollpersonerna och Usker köpslår som mest hör de ett otroligt vrål bakom sig. När alla vänder sig om ser de en jätte som kliver fram genom träden. Jätten snubblar till just som han skall ta sig ut på rastplatsen och vrålar till igen.

Jätten som står framför rollpersonerna ser mager ut. Det syns att han inte har ätit på flera dagar och hans kläder är slitna. Jätten börjar tala:

"Mitt namn är Arnor. Jag har färdats i många dagar och har inte ätit något på flera veckor. Jag vill inte skada er men jag är så hungrig att jag skulle kunna äta er levande. Allt jag begär av er är två av era djur".

Efter dessa ord börjar jätten skratta. Plötsligt tar han upp en av öltunnorna från Uskers vagn. Han petar bort locket och börjar dricka.

Medan jätten dricker får rollpersonerna och Usker några sekunder att prata med varandra. Usker anser att om han offrar en oxe så kan rollpersonerna offra en häst. Har rollpersonerna inga hästar tycker Usker att de gott kan köpa en av hans oxar för 1.800 sm.

När jätten druckit färdigt säger han "Nå hur blir det, vilka djur är mina?"

Nu kan rollpersonerna göra något av följande:

• Anfalla jätten.

Om rollpersonerna anfaller jätten greppar han en av rollpersonernas hästar och flyr in i skogen.

• Ge jätten två djur.

Om rollpersonerna ger jätten två djur äter han dem råa och lämnar platsen.

• Fly från platsen.

Rollpersonerna flyr och lämnar Usker åt sitt öde. Jätten kommer då att äta upp hans oxar och slunga iväg vagnen långt in i skogen. Sedan lämnar jätten platsen. Usker kommer att bli förbannad på rollpersonerna och i Bathos kommer han att kräva skadestånd. Usker anser att rollpersonerna är skyldiga honom 8.000 sm.

Förhoppningsvis ger rollpersonerna jätten vad han vill ha. Efter att jätten Arnor gett sig av finns det inget annat att göra än att fortsätta mot Bathos. Om rollpersonerna inte gjort sig ovän med Usker föreslår han att de skall göra sällskap till staden. Om rollpersonerna accepterar detta kommer Usker att bjuda på all mat och dryck som rollpersonerna kan behöva under resan till staden.

## FRAMME I BATHOS

Det tar en dag att färdas till staden Bathos från den plats där rollpersonerna mötte jätten Arnor. När sällskapet kommer fram till Bathos är det mitt på dagen.

***»Ni närmar er äntligen staden Bathos. När ni kommer in i staden märker ni att den är full av liv och rörelse. Överallt finns det köpmän och stadsbor som köpslår med varandra om allt från muggar till hästar. Marknaden är i full gång och dagen är fortfarande ung.«***

Själva staden består av ca 180 byggnader och sprudlar av liv och rörelse. Om Usker är med rollpersonerna tackar han för sig och ger sig iväg in mot marknadsområdet. Nu kan rollpersonerna göra vad de vill. Det finns många platser att besöka i Bathos och dagen är fortfarande ung.

Staden Bathos har som de flesta andra städer värdshus, badhus, affärer, butiker, smedjor, köpmanshus, hästhandlare, kyrkor, torg och allt annat som hör en stad till. När rollpersonerna går omkring i staden kan de råka höra rykten som cirkulerar runt i staden. Speciellt på värdshus. Dessa rykten kan du lägga in när de passar i äventyret.

”I träskmarkerna i väster bor det stora monster som varje år kräver att staden betalar en tribut till dem”
(Delvist sant)

“I Remusskogen bor det några kentaurer som vet allt om skogen och dess invånare”
(Falskt)

“Norr om staden finns en dal som kallas trolldalen. Det beror på att trollen har en hemlig stad där”
(Delvist sant)

“Djupt inne i Remusskogen bor det alver som kan väcka döda till liv”
(Falskt)

“Gerbanisprästen Iber vet det mesta som händer kring och i staden”
(Sant)

“I bergen i norr finns ett övergivet dvärgsamhälle”
(Sant

## LOTTERIET

***»Solen börjar gå ned i väster och hela staden börjar samla sig på stortoget. På ett podium i centrala staden står Gerbanis överstepräst och borgmästaren. Genom folkmassan leds ett tjugotal flickor fram. De bär alla svarta kåpor och har huvudet böjt. När de samlats på podiet börjar borgmästaren snurra på en tombola. Översteprästen säger med hög röst –Lotteriet kan börja. Låt Storme välja träskmonstrets nästa offer. Måtte Jorn vara den utvalde nådig.«***

För att utse årets offer till träskmonstret anordnas varje år en cermoni. Det så kallade lotteriet. Alla kvinnor mellan 15 och 20 år som är ogifta, rik som fattig måste deltaga i lotteriet. Alla löper samma risk att bli vald och alla lider samma offer.

Själva lotteriet går till på så sätt att flickorna en och en går fram till tombolan och tar ett av kloten som finns inuti. Får man ett vitt klot är man fortfarande ren och kan återvända hem. Får man däremot ett rött klot är man den utvalde. Man får leva sina sista dagar i staden i lyx för att sedan offras till träskmonstret.

Detta år är det borgmästarens dotter Saba som är den olyckligt utvalda. När hon tar det röda klotet går ett sorl genom åskådarna. Borgmästaren sjunker ned på sina knän och börjar gråta. Saba förs bort till en tron och hennes avskedsfest kan börja.

## MÖTE MED VILLKOX

När rollpersonerna lämnar stortorget hör de plötsligt skrik på hjälp från en gränd. Hjältemodiga som de är springer de in i gränden. Väl inne i gränden ser de en blond yngling som slåss med tre busar. När busarna får syn på rollpersonerna går de till attack. En strid är oundviklig.

Om inte rollpersonerna har besegrat busarna inom fem stridsronder får de förstärkning av några stadsvakter som jagar iväg busarna.

Ynglingen presenterar sig som Villkox Ljushufvud. Han är tacksam för att rollpersonerna kom till hans undsättning och vill bjuda rollpersonerna på ett mål mat.

Detta är ett tillfälle för rollpersonerna att träffa Villkox. Han säger att han är en arbetslös bondson som söker arbete i Bathos. Om de frågar varför busarna attackerade honom så säger han att de försökte råna honom.

Den riktiga anledningen till att han är i staden är för att se vem årets offer blir och att försöka ta reda på om någon planerer något mot träskmonstret.

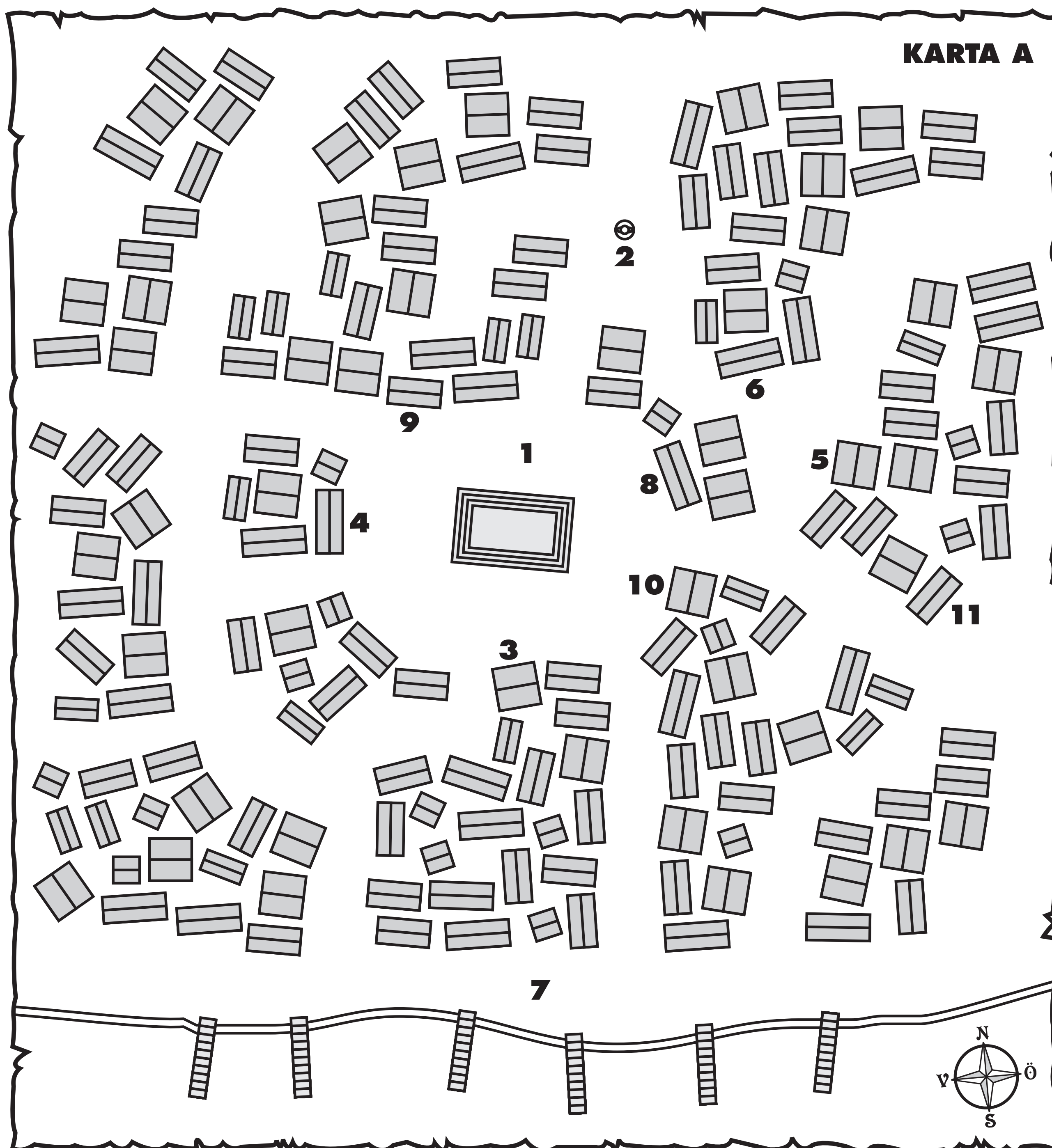
Villkox är egentligen Elmars lärljunge och ytterst lojal mot honom. Läs mer om Villkox under rubriken spelledarpersoner.

## UPPDRAGET

När middagen närmar sig sitt slut kommer en budbärare fram till rollpersonerna. Budbäraren ber rollpersonerna komma med honom till borgmästarens boning. När de kommer fram till borgmästarens hus möter han dem i dörren. Han presenterar sig som Zaffo, borgmästare av Bathos. Zaffo berättar att han vägrar att offra sin dotter till träskmonstret.

Om rollpersonerna lyckas rädda Saba från att offras lovar Zaffo att han skall belöna dem rikligt. Om rollpersonerna vill ha en konkret summa så lovar han dem 10.000 sm. Allt han äger.

Borgmästaren berättar att de har sju dagar på sig innan träskmonstret kommer. Han föreslår att de ger sig iväg så fort som möjligt till västerträsket och dödar träskmonstret.




Nu finns det mycket att göra men rollpersonerna bör ge sig iväg mot västerträsket så fort som möjligt. Vill inte rollpersonerna ta på sig uppdraget slutar äventyret här och spelmötet är över.

## 1. Stortorget

I centrala Bathos finns stortorget. På grund av marknaden är torget fullt av folk, köpmannastånd och försäljare. Här kan man hitta det mesta man kan önska sig. Husen runt stortorget är stadens finaste och viktigaste hus.

I mitten av torget finns ett två meter högt podium som används när det skall hållas stormöten, när kungörelser skall läsas upp och när man avrättar kriminella genom halshuggning.

## 2. Staty på Elmar Viskaren

På ett minde torg finns en staty föreställande Elmar Viskaren. På sockeln kan man läsa orden "Till minne av Elmar Viskaren, Bathos beskyddare".

## 3. Gerbanis tempel

Gerbanis anhängare har stort inflytande i staden. Ett stort tempel har byggts i centrala Bathos. Varje dag hålls det två mässor. På morgonen en privat mässa för Gerbanis präster och på kvällen en offentlig mässa för stadens folk. Templet är öppet från mitt på dagen tills det att solen går ned. Själva katedralen består av ett stort rum där taket hålls uppe av stora pelare. Två rader med bänkar finns placerade framför den stora scenen. På scenen finns en gigantisk tavla som

föreställer fyra nävar som slår mot varandra, Gerbanis första symbol.

Här finns oftast gerbanisprästen Iber. Han vet det mesta som händer runt och i staden. Från honom kan rollpersonerna få mycket viktig information. Iber står gärna till tjänst. Han ser dock helst att rollpersonerna donerar en slant till templet eftersom det är i behov av reparation.

Detta kan Iber berätta för rollpersonerna:

- Iber kan hela legenden om Elmar
- Iber vet att det stora träsket i väster innehåller många faror. Han vet hur träskmonstren ser ut och att de är djur som lever i flock. Han vet dock inte varför ett av träskmonstren terroriserar staden en gång per år.
- Iber vet att det förut bodde en klan dvärgar i bergen i norr. Han vet också att de flyttade när bergets rikedomar sinade och troll började göra bergen osäkra för ca 100 år sedan.
- Vill rollpersonerna ha en karta över området rekommenderar han dem till Bathos bibliotek.

### 4. Värdshuset "Tre vågtoppar"

Det största värdshuset i Bathos är "Tre Vågtoppar". Det ägs av Gunther Guldskägg. När rollpersonerna kommer in i huset är det packat med folk. När de väl kommer fram till Gunther förklarar han att detta är det enda värdshuset med lediga platser kvar och om rollpersonerna vill ha dessa platser får de allt ta dem nu. Allt på värdshuset kostar det dubbla på grund av den rådande marknaden.

### 5. Bathos Bibliotek

Här kan man finna böcker i de flesta ämnen. Biblioteket säljer också "turistkartor" över staden och området kring Bathos (karta A &B). En karta kosta 50 sm och är av bästa kvalitet. Föreståndaren för biblioteket heter Ymton.

### 6. Borgmästarens hus

Här bor borgmästaren Zaffo, hans fru Nerif och hans döttrar Saba (18 år) och Manda (10 år). Det är här Zaffos möte med rollpersonerna sker.

### 7. Hamnen

Bathos hamn är en livlig plats. Det är här staden får in sin största inkomstkälla. Från stadens sex bryggor seglar varje morgon en flotta av små segelbåtar. De återkommer mitt på dagen med näten fyllda av havets läckerheter som säljs på stortorget. Två handelsfartyg finns också ankrade här.

### 8. Stadshuset

Stadens stadshus används till offentliga möten om staden och dess invånare. Här hålls också rättegångar.

### 9. Flinkomirs handelsbod

Flinkomir är en rik köpman som har sin handelsbod i centrala Bathos. Här kan rollpersonerna köpa utrustning för 50% högre pris än vanligt på grund av marknaden.

### 10. Köpmannagillets hus

Vill man få tag i lite udda varor är det hit man vänder sig. Köpmannagillet är en kartell bestående av Bathos köpmän och de tar väl hand om sina intressen. Ingen ny köpman tillåts att öppna försäljning utan köpmannagillets godkännande. Anledningen till att gillet har så stor makt i staden är att de varje år donerar summan som offras till träskmonstret. De har flera gånger hyrt in legosoldater för att döda träskmonstret men alla försök har misslyckats.

### 11. Quastors vapensmedja

Vill rollpersonerna köpa vapen eller reparera dem de redan har så är det Quastor de ska vända sig till. Quastor är en glad prick och man kan ofta möta honom på stadens värdshus drickande öl.

## HÄNDELSER I STADEN

I en stad som Bathos kan det mesta hända. Det här är några valfria händelser som du kan lägga in när det passar.

### Villkox busar

Villkox anar att rollpersonerna har något på gång mot träskmonstret. Därför hyr han 1T4+3 busar för att skrämma rollpersonerna från att göra några djupare efterforskningar.

### Tjuven

Rollpersonerna går genom stadens gator. Det är mycket folk och ganska trångt. Plötsligt känner en av rollpersonerna hur någon gräver i en av hans fickor. En tjuv blir tagen på bar gärning med handen i fickan. När han väl blivit upptäckt försöker han att fly från platsen. Använd speldata för stadsbuse.

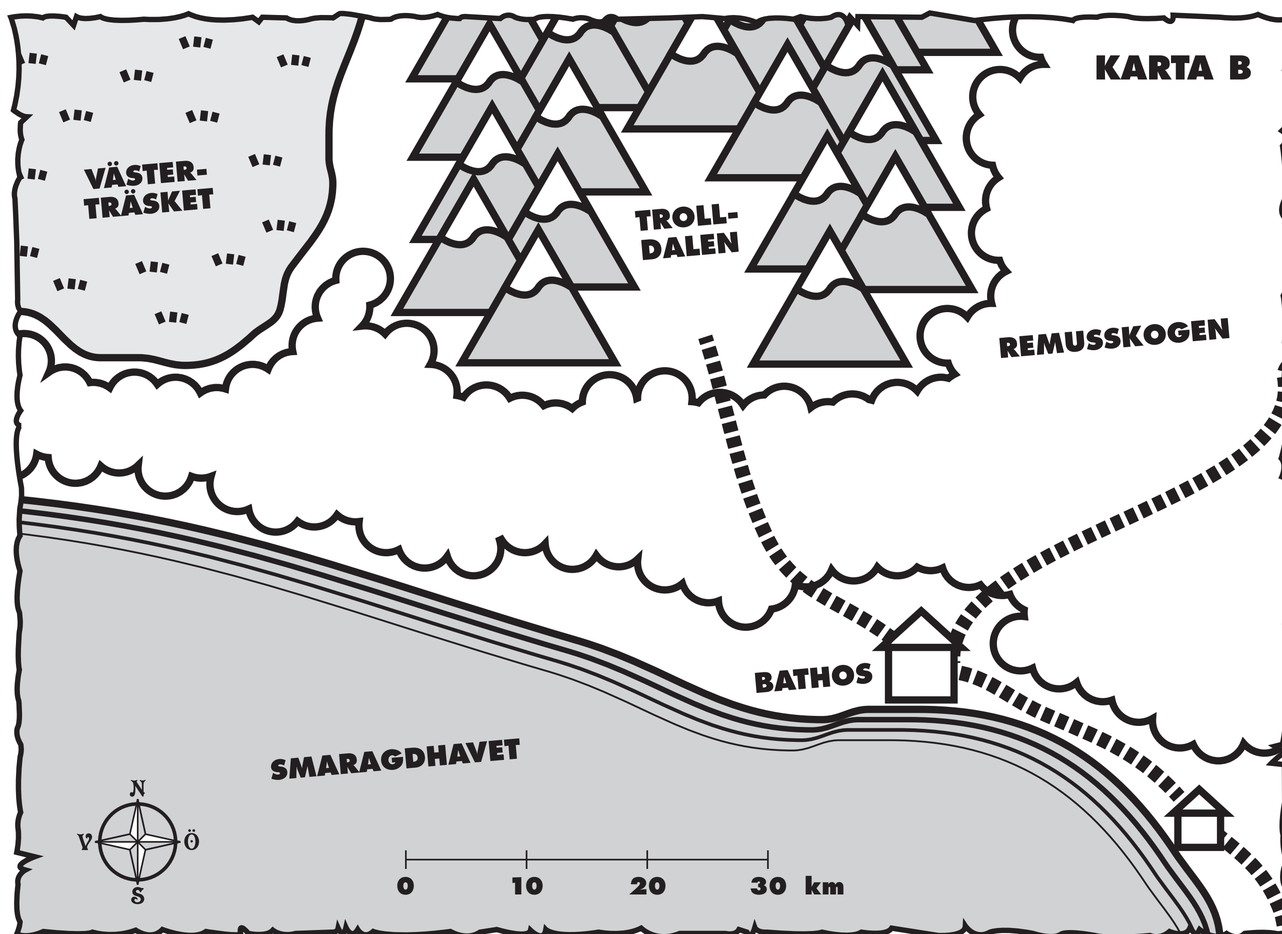
### Spåkvinnan

Rollpersonerna går bland köpmannastånden när de kommer fram till ett litet tält. Utanför tältet står en inkastare som erbjuder den tappraste av rollpersonerna att bli spådd för 1 sm. Antar "den tappre" erbjudandet bjuds han in i tältet där en gammal spåkvinna väntar. Hon tar tag i "den tappres" hand och synar den noga. Efter en stund säger hon "Jag ser din framtid, jag ser ett silverslott, en stor konung och en vacker prinsessa. Jag ser ett mörkt hot. Allt hopp är ute. En tapper man rider på sin häst. En man som inte räds några faror. En man som en dag själv blir kung".

Allt som spåkvinnan säger hittar hon på. Hon kan inte spå i framtiden och är bara här för att lura lättlurade personer på pengar. Skulle en annan av rollpersonerna återvända några timmar senare kommer hon att spå samma sak för honom. Detta är en av hennes standardspådomar.

### Sprattet

Rollpersonerna ser en börs ligga på marken. När någon böjer sig ned rycks den bort. Börsen är nämligen fäst i ett snöre. Det är några ungar som spelar rollpersonerna ett spratt.




## REMUSSKOGEN

Remusskogen är en stor vacker skog dock inte utan faror. Det finns många stigar att färdas efter och det finns naturliga gläntor lite överallt. Varje dag rollpersonerna befinner sig i skogen skall det slås på slumptabellen. Observera att du skall slå på tabellen även på vägarna som går genom skogen.

| 1T20 | Händelse |
|---|---|
| 1-5 | Ingenting händer. Det prasslar i snåren, fåglarna sjunger, en hare tittar nyfiket fram o.s.v. |
| 6-7 | En jätte syns i fjärran mellan träden. Efter några minuter försvinner han in i skogen. Rollpersonerna känner igen jätten som Arnor. Han letar efter mat men har ingen större lycka. |
| 8 | När rollpersonerna slår läger en kväll anfalls en av deras hästar av 1T3 ulvar (se grundreglerna). Om rollpersonerna inte har några hästar anfaller de rollpersonerna direkt. |
| 9-10 | 1T6+4 skogstroll (se grundreglerna) omringar rollpersonerna. De vill ha rollpersonernas skatter, vapen, proviant och eventuella hästar. Får skogstrollen vad de vill ha försvinner de sedan in i skogen. Väljer rollpersonerna att strida mot skogstrollen strider de tills fyra av dem förlorat medvetandet. |
| 11 | 1T10+5 alver möter rollpersonerna. De frågar om rollpersonerna har sett ett gäng skogstroll som de påstår har mördat en av deras Utvalda. |
| 12-13 | Ett oväder bryter ut. Rollpersonerna tvingas söka skydd under de stora träden. Ingen förflyttning kan ske under 1T10 timmar. |
| 14 | Rollpersonerna kommer in i en stor glänta. På andra sidan av gläntan syns en hjort som äter från en buske. Detta är ett utmärkt tillfälle att utöka sitt matförråd. |
| 15-16 | Rollpersonerna kommer in i en glänta. 1T10+2 ankor grälar runt en karta. När de får syn på rollpersonerna frågar de om var de befinner sig. Ankorna har tydligen gått vilse. Deras karta är helt falsk och visar inte det område de befinner sig i. Om rollpersonerna visar sin karta blir de mycket intresserade av att köpa den. Ankorna är villiga att betala upp till 100 sm för kartan. |
| 17 | Rollpersonerna kommer fram till en buske med stora brandgula bär. Ett lyckat botanik-slag identifierar bären som kopparbär, kända för sina helande egenskaper. Lyckas någon med färdigheten läkeörtskunskap kan han blanda ihop 1T10+4 doser som vardera läker 1T4 KP. |
| 18-19 | En nyfiken ungbjörn närmar sig nyfiket rollpersonerna. Den kan skrämmas bort med eld eller magi. Anfaller rollpersonerna björnen slåss den tills den dör (använd data för Ulv, se grundreglerna). |
| 20 | En uppretad Lindorm anfaller rollpersonerna (se grundreglerna). |

## VÄSTERTRÄSKET

Västerträsket består som de flesta andra träsk av sumpig mark, svårgenomtränglig vegetation och stora irriterande myggor. När rollpersonerna kommer fram till träsket är det inte svårt att spåra upp träskmonstret. När de får syn på träskmonstret ser de att det är en grupp på fem individer alla cirka fem meter höga. Att attackera dem vore vansinnigt. Gör rollpersonerna det blir de snabbt slaktade och upp-ätna. Det enda som återstår är att resa tillbaka till Bathos och rapportera hur läget är.

## ÅTER I BATHOS

När rollpersonerna åter befinner sig i Bathos och kontaktar borgmästaren Zaffo blir han mycket nedstämd. Han har hela tiden trott att det bara fanns ett monster. "Det finns bara en sak att göra och det är att vänta tills träskmonstret kommer till staden", säger Zaffo.

Detta bör rollpersonerna protestera mot om de inte vill gå en snabb död till mötes. De smarta rollpersonerna borde komma på att de borde kontakta jätten Arnor för hjälp. Om ingen kommer på det kan Zaffo säga något i stil med "Det skulle behövas en jätte för att besegra träskmonstret".

## HUR MAN FINNER JÄTTEN

Att finna Arnor är inte särskilt svårt, man behöver i stort sett bara gå in i Remusskogen och lyckas med ett spåra-slag. Rollpersonerna får slå ett slag per dygn. Lyckas de inte efter tre dygn kommer jägaren Hanton till deras räddning. Han erbjuder rollpersonerna sina tjänster för 50 sm. Hanton kan Spåra (FV18).

## MÖTE MED JÄTTEN ARNOR

När rollpersonerna förklarar situationen för jätten Arnor lyssnar han intresserat. Han förklarar sig villig att hjälpa rollpersonerna om han får tjugo kossor i belöning. Har rollpersonerna med sig ett djur till Arnor kan han tänka sig att sänka belöningen till femton kossor. Efter att rollpersonerna har diskuterat färdigt kan de alla återvända till Bathos.

## TRÄSKMONSTRET KOMMER

Fem dagar efter att rollpersonerna haft mötet med borgmästaren kommer Elmar att använda besvärjelsen Besitta Ryggradsdjur på ett träskmonster. Två dagar senare befinner den sig utanför Bathos.

Om rollpersonerna riktigt klantat till det och inte lyckats övertala jätten om hjälp är de riktigt illa ute. Träskmonst-ret kommer då att riva ner ett hus för att sedan bära iväg med 1.000 gm och Saba som stadsborna motvilligt överlämnar. Om rollpersonerna följer efter träskmonstret börjar den traska tillbaka till sitt träsk. Den går oavbrutet i två dagar. När den kommer fram till träsket överlämnar monstret de 1.000 gm och Saba till tre personer. En av dem känner rollpersonerna igen som Villkox. De övriga två är Elmar och Bossk. Efter överlämnandet rider de snabbt iväg på hästar.

Har rollpersonerna däremot med sig Arnor kommer han omedelbart att attackera träskmonstret.

***»Ni ser med bävan hur det enoma träskmonstret närmar sig staden. Jätten Arnor är dock redo och rusar fram mot monstret. En mäktig kamp börjar. De båda kombatanterna greppar varandras handleder och försöker välta omkull den andra. Jätten tyngd fäller dock avgörandet. Den tvingar ner träskmonstret på rygg och kopplar ett stryptag på det. Träskmonstret kämpar förtvivlat men kan ingen göra när hans liv snabbt ebbar ut. Jätten har segrat.«***

Efter striden hyllas jätten som en frälsare. Borgmästaren överlämnar de djur som jätten skall ha och en stor fest börjar i staden. Rollpersonerna får sin belöning av borgmästaren och allt är frid och fröjd.

## MOBILISERA STADSBORNA

Om rollpersonerna vill kan de försöka att mobilisera stadsborna mot träskmonstret. Det går dock väldigt trögt att rekrytera stadsbor eftersom de flesta är livrädda för träskmonstret. Rollpersonerna kan mobilisera differensen av ett övertala slag stadsbor. Dessa är beväpnade med handyxor och kortspjut. Använd övrig data för stadsbuse. Stadsborna kommer att strida tappert men kommer att fly när hälften av dem är oskadliggjorda.

## DAGEN EFTER

Rollpersonerna vaknar på sitt värdshus av att någon knackar på deras dörr. Det är samma budbärare som tidigare. Han ber rollpersonerna att så fort som möjligt att komma till borgmästarens hus. När rollpersonerna fått på sig kläderna och lite morgontrötta knatat iväg till borgmästaren möts de av en oväntad syn.

***»Ni släpps in av en tjänare som visar in er i en sängkammare. Där finns borgmästare och två tjänarinnor som pysslar om en ung flicka som ligger i en säng. Borgmästaren vänder sig om till rollpersonerna och säger "Det verkar som om ert uppdrag inte är avslutat.«***

Flickan som ligger i sängen heter Moja, hon offrades till träskmonstret för fem år sedan och har nu återvänt. När hon sansat sig berättar hon följande.

***»Jag blev offrad till träskmonstret för fem år sedan. Träskmonstret släpade iväg mig till en trollkarl. Han och hans kumpaner förde iväg mig till underjordisk komplex där de bodde. I komplexet fanns många av de flickor som tidigare offrats. Ni måste rädda dem. Komplexet ligger någonstans norr om trolldalen. Jag lyckades fly därifrån för fem dagar sedan och lyckades ta mig hit till fots.«***

Flickan kan berätta att trollkarlen hette Elmar och hade två kumpaner som heter Villkox och Bossk. Hon vet inte om det fanns några fler i komplexet som hon förövrigt vet lite om. Borgmästaren beordrar rollpersonerna att bege sig norrut förbi trolldalen, lokalisera komplexet och sedan rädda flickorna. Gör de detta får de ytterligare 10.000 sm i belöning.

Borgmästaren ordnar så att de får en karta över området (karta B) och all utrustning de kan behöva.

# TROLLDALEN

***»Efter en lång färd genom skogen kommer ni äntligen fram till trolldalen. Dimman ligger tät och allt är tyst. En stämning som får nackhåren att resa på sig finns i dalen. Ni får en känsla av att en ond existens finns någonstans därute. Ni fortsätter försiktigt in i dalen och dimman sluter sig kring er.«***

Trolldalen är en vacker dal mellan stora berg. När rollpersonerna anländer är det dimma som ger dalen ett kusligt intryck. Mitt i dalen finns 50 stenstatyer föreställande troll. Deras förvridna anleten visar rädsla och smärta. Alla dessa stentroll förvandlades till statyer av solens strålar för 20 år sedan (läs mer hur det gick till i kapitlet Legenden om Elmar).

När stentrollens ledare förvandlades till sten svor han att hämnas. Hans vrede var så stor att hans själ nekades tillträde till dödsriket. Istället förvandlades själen till ett vredgat spöke som nu inte kan få ro.

Spöktrollet kräver hämnd och kommer att försöka kommunicera med rollpersonerna.

Denna del är lite svårspelad så det gäller för dig som spelledare att förmedla känslan att något ont finns där ute, något som iakttar dem. Det första spöktrollet kommer att göra är att kontakta den rollperson som är ledare för gruppen. Till honom kommer spöket att säga olika riktningar att färdas i. Vad trollet gör är att leda gruppen runt i cirklar och det tar inte lång tid för rollpersonerna att gå vilse. Natten kommer sedan fort. Det finns inget annat att göra än slå läger för natten. Under natten kommer spöket att väcka ledaren för gruppen. Han kommer att övertyga denne att trollkarlar är onda och måste dödas. Om någon i gruppen är trollkarl/präst kommer spöket att övertala ledaren att döda honom. Det bästa vore att den rollperson som spöket kommunicerar med försätts i trans. Han kommer att greppa sitt vapen och gå mot trollkarlen. Just som han skall göra ett dödande hugg vaknar offret och får tid på sig att agera. Rollpersonen som är i trans kommer att vakna om någon skriker åt honom, efter att han huggit ett hugg mot offret eller om någon tar i honom. Den som är i trans minns väldigt lite av händelsen, allt känns som en ond dröm för honom.

Finns det ingen trollkarl/präst i gruppen så får någon annan vara offret.

Detta kapitel är som sagt svårspelat. När spöktrollet första gången kommunicerar med någon så är lappmedtoden bra att använda. Alla spelare får varsin lapp. På den som ledaren får står det något i stil med "Du får en känsla av att ni ska svänga åt vänster" eller "En inre röst säger dig att vika åt höger. På de andra spelarnas lappar står det exempelvis "Du har en känsla av att något iakttar er" eller något annat intetsägande. Självklart får spelarna inte diskutera med varandra om vad det står på sina lappar.

När spöket försöker kommunicera med någon på natten är den bästa metoden att skicka ut alla spelare utom den drabbade ut ur rummet och förklara vad som händer med honom.
Efter attacken förstår nog spelarna att det vore bäst att lämna dalen och dess ondska bakom sig.

Spöktrollet är helt osynligt och kan inte anfalla rollpersonerna. Det enda spöktrollet kan göra är att försöka övertala oskyldiga rollpersoner att begå hemska illdåd.

# ELMARS BONING

Efter trolldalen gäller det att hitta Elmars boning i bergen. Om någon lyckas med ett slag med färdigheterna finna dolda ting eller spåra så hittar de porten efter 1T10 timmars letande. Misslyckas alla kan du låta dom se Elmar galoppera förbi dem på hundra meters avstånd. Han rider en snabb häst så rollpersonerna har ingen chans att hinna ifatt honom. Dock kan de förfölja Elmar till hans boning.

Elmars boning är ett av de första dvärgsamhällena som byggdes. Dvärgarna lämnade samhället när rikedomarna sinade och trollen gjorde bergen osäkra.

Elmar hittade dvärgsamhället av en slump några år efter hans möte med trollen i trolldalen. Genom hyrda hantverkare från fjärran trakter rustade han upp samhället till sitt eget paradis.

Elmar bor här med sin lärljunge Villkox, det mänskliga odjuret Bossk och deras 15 slavinnor (de bortrövade flickorna).

## Porten

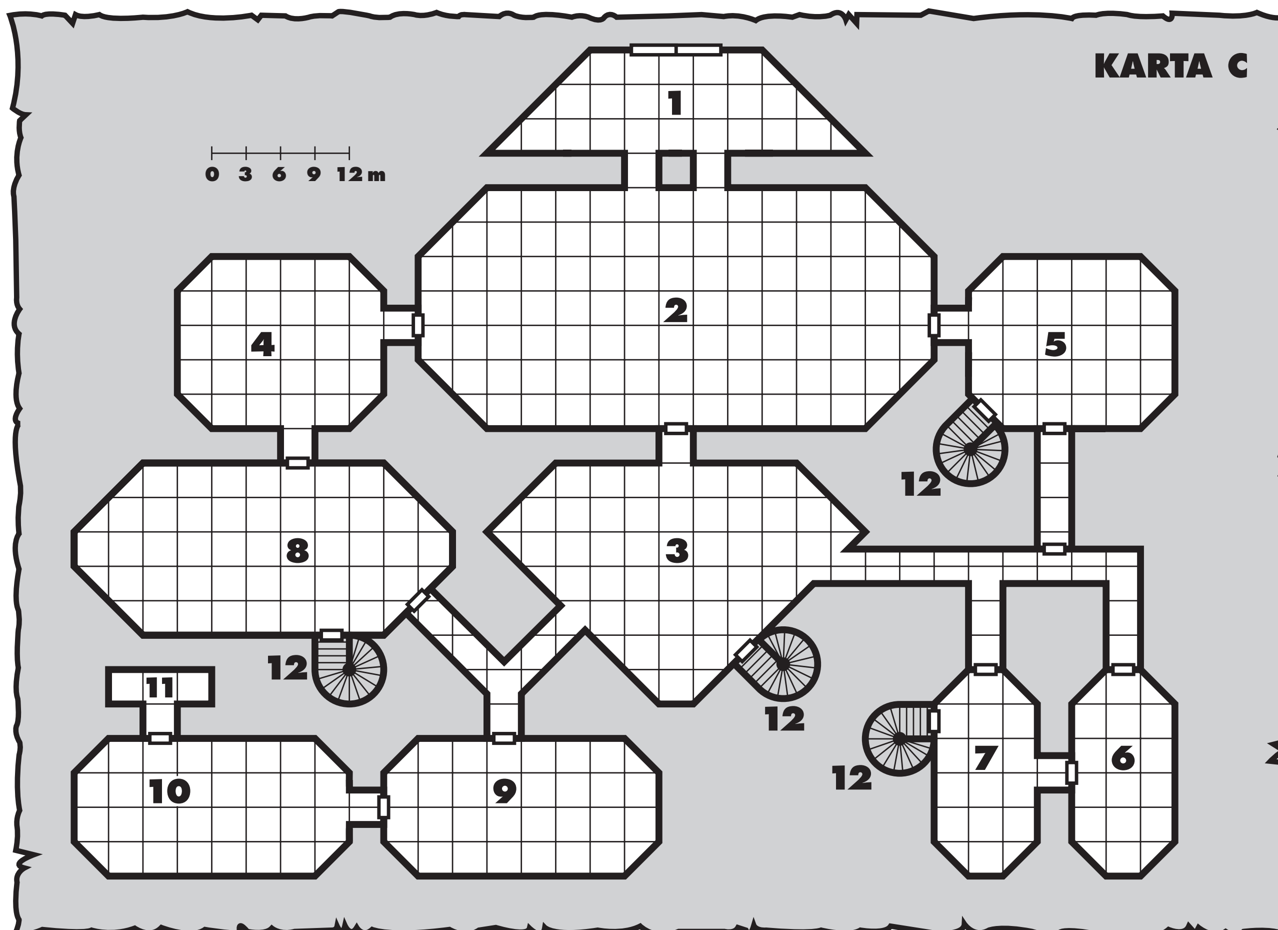
När rollpersonerna väl hittat porten till Elmars boning gäller det att få upp den. Porten är inte låst men det krävs en sammanlagd styrka på minst 25 för kunna öppna den. Om rollpersonerna är svaga kan eventuella hästar komma väl till pass.

## 1. Hall

**Överblick:** När rollpersonerna fått upp porten kommer de in i hallen. Hallen är mycket stor och i den motsatta sidan från portarna finns två öppningar. Längs väggarna finns stora höbalar.
**Varelser:** Inga
**Finna dolda ting:** Inga
**Skatter:** Inga
**SL:** Detta rum innehåller Elmars hästars mat.

## 2. Stall

**Överblick:** Ett gigantiskt bergrum öppnar sig för rollpersonerna. I mitten av rummet finns an 10 meter lång vattenho. 5 vackra hästar betar från en höbal.
**Varelser:** 5 hästar av finaste sort.
**Finna dolda ting:** Inga
**Skatter:** De fem hästarna kan säljas för 4.000 sm/styck hos vilken hästhandlare som helst.
**SL:** Detta är Elmars hästar. De är alla starka och friska. Elmar älskar att rida och han ger sig ofta ut på långa ridturer.




På väggen brevid dörren som leder till rum 4 finns en spak i vänsterläge. Drar man den till högerläget låser man dörren till rum 4. Återställer man spaken i vänsterläget låser man upp dörren.

## 3. Matsal

**Överblick:** Rollpersonerna kommer in i ett stort diamantformat rum. I mitten av rummet finns ett stort ekbord med 10 stolar. Ett kök finns längst in i rummet. På väggarna finns stora tavlor (ca 3x5 meter) föreställande olika mytologiska varelser.
**Varelser:** Inga
**Finna dolda ting:** Inga
**Skatter:** Tavlorna, som är åtta till antalet, är värda ca 1.000 sm styck. Tänk på att de är väldigt otympliga att flytta på grund av deras storlek.
**SL:** Här äter Elmar, Vollkox och Bossk sina måltider.

## 4. Vattenfällan

**Överblick:** Rollpersonerna kommer in i ett medelstort rum. I bortre änden finns en kista.
**Varelser:** Inga
**Finna dolda ting:** Ett hål i marken, läs nedan.
**Skatter:** Inga
**SL:** När alla rollpersoner har kommit in i rummet kommer dörren att slå igen bakom dem om ingen håller upp den. Sedan kommer den att låsa sig bakom dom. Rollperson-erna är instängda. Kistan är inte låst. Öppnar någon den hoppar en "gubbe i lådan" fram samtidigt som kistan faller ihop. Gubben studsar fram och tillbaka med ett stort grinande leende samtidigt som rummet börjar fyllas med vatten. Rollpersonerna har just aktiverat en vattenfälla. Vattnet reser sig med 10 cm på 30 sekunder. Rummet har en takhöjd på 210 cm. Vattnet kommer dock bara att resa sig 200 cm. Den andra dörren i rummet är också låst.

Det finns två sätt att deaktivera fällen. Det första sättet är att dra spaken i rum 2 i vänsterläge och låsa upp dörren. Det andra sättet är lite lurigare. Den som lyckas med ett finna dolda ting slag hittar hålet där vattnet strömmar in. Man kan stoppa inflödet av vatten genom att plugga igen hålet. Observera att man bara hittar hålet om man säger att man letar efter det. När vattnet väl stoppats finns det bara en sak att göra. Det är att hugga sönder en av dörrarna. Båda dörrarna har 300 kroppspoäng.

Om rollpersonerna misslyckas med att deaktivera fällan reser sig vattnet till 200 cm på tio minuter. Bara långa rollpersoner kan stå på botten och hålla näsan över vattnet. De övriga måste simma för att hålla sig flytande och inte drunkna. Observera att om rollpersonerna har en tung rustning på sig måste de ta av sig den. Syret börjar snabbt ta slut i rummet. När de tror att det kokta fläsket är stekt öppnas dörren till rum 2. Rollpersonerna åker ut ur rummet när vattnetströmmen drar med dem. De är nu så utmattade att de inte orkar göra något på fem stridsronder.
Bossk och Villkox som larmats av den aktiverade fällan, avväpnar snabbt rollpersonerna medan Elmar övervakar situationen. Gå till rubriken besegrade rollpersoner.

## 5. Tortyrrum

**Överblick:** Rollpersonerna kommer in i ett medelstort rum fullt med tortyrredskap. På en sträckbänk finns en flicka fastspänd.

**Varelser:** Bossk finns här om inte larmet gått. Han kommer då att försöka fly för att slå larm.

**Finna dolda ting:** Inga

**Skatter:** Inga

**SL:** Flickan som är fastspänd håller på att bli bestraffad av Bossk för att hon tappade en gryta med soppa. Hon är alldeles för medtagen för att kunna prata hennes namn är Lilla Zot.

## 6. Villkox rum

**Överblick:** Rollpersonerna kommer in i ett otroligt ostädat rum. Papper, böcker, döda djur, offerknivar, kristallkulor, döskallar, kläder och mycket annat ligger huller om buller på två små bord och tre hyllor. En obäddad säng finns i den bortre ändan av rummet.

**Varelser:** Villkox finns här om inte larmet har gått. Om ingen av rollpersonerna försöker blockera den andra dörren hinner han smita ut och larma de andra.

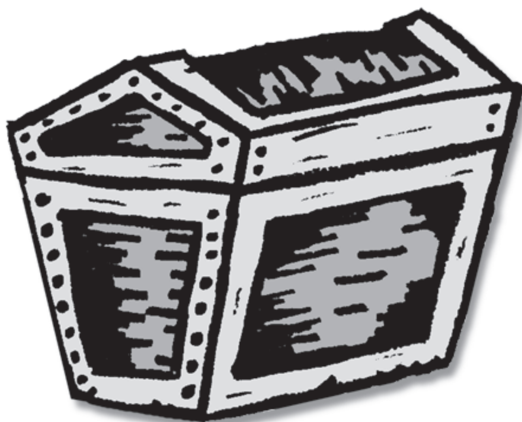
**Finna dolda ting:** Lyckas någon med ett mycket lätt finna dolda ting slag hittar man ett skrin under sängen. Skrinet är låst och Villkox har nyckeln på sig.

**Skatter:** I skrinet finns en visselpipa i guld och 20 gm. Visselpipan är av yppersta kvalité och har små snidade drakar över den. Visselpipan är värd 500 sm. På en av hyllorna finns Villkox formelsamling som innehåller alla hans besvärjelser.

**SL:** Detta är Villkox rum. Han är otroligt lat och har inte städat rummet på månader. På kvällarna när han får tid över brukar han sitta här och experimentera för sig själv.

## 7. Bossks rum

**Överblick:** Om Villkox rum var ostädat så är Bossks rum ett bombnedslag. Krossade bord, stolar och krukor finns på golvet tillsammans med damm, jord och råttor. Mot ett av hörnen finns tre långspjut placerade. Hela rummet stinker av spyor och alkohol.



**Varelser:** Inga, förutom råttorna.

**Finna dolda ting:** I bråten kan man hitta ett silverörhänge med en liten blå ädelsten.

**Skatter:** Örhänget är värt 200 sm.

**SL:** Här bor Bossk. Han brukar supa sig full varje kväll och ibland går han bärsärkagång mot sina möbler. Bossk behandlar råttorna som husdjur och matar dem varje dag.

## 8. Haremet / Fängelset

**Överblick:** Rollpersonerna kommer in i ett stort rum. Rummet är inrett med två rader av sängar. Långa röda gardiner hänger efter väggarna. Båda dörrarna till detta rum är låsta. Det står "Varning" på dörren som leder till rum 4.

**Varelser:** 14 flickor finns här.

**Finna dolda ting:** Inga

**Skatter:** Inga

**SL:** Här hålls de "offrade" kvinnorna inlåsta. De blir mycket överraskade när rollpersoerna dyker upp. När de förstår att de skall bli befriade blir de överlyckliga.

Flickorna är: Ninka (36 år), Alazia (35 år), Zalabeth (33 år), Atlantia (33 år), Kimmy (31 år), Salzy (28 år), Via (26 år), Blanki (26 år), Gnea (23 år), Kirkki (22 år), Lanua (21 år), Frana (20 år), Huddelina (19 år) och My (17 år).

En femtonde flicka vid namn Lilla Zot (19 år) finns i rum 5. De övriga fyra flickorna som har "offrats" har antingen omkommit eller avrättats av Elmar.

## 9. Biblioteket

**Överblick:** Rollpersonerna kommer in i ett rum fullpackat med böcker. De är packade i hyllor och travade på golvet. Deras innehåll är allt från recept på sprängd anka till hur man lönnmördar folk. Det finns dock inga böcker om magi.

**Varelser:** Inga

**Finna dolda ting:** Inga

**Skatter:** Inga, förutom böckerna (värde 10-500 sm/st).

**SL:** Detta är Elmars bibliotek. Han älskar att läsa och dessa böcker har han samlat på sig de senaste 20 åren. Att frakta alla dessa böcker kräver en vagn. Om rollpersonerna skulle donera dessa böcker till Bathos bibliotek kommer Ymton att bli överlycklig.

## 10. Elmars rum

**Överblick:** Rollpersonerna kommer in i ett välstädat rum. Det finns hyllor, bord, 2 stolar, en säng och en kista i rummet. En dörr finns i bortre änden av rummet.

**Varelser:** Elmar Viskaren finns här om inte larmet har gått.

**Finna dolda ting:** Inga

**Skatter:** I den låsta kistan finns Elmars formelsamling som innehåller alla hans besvärjelser. Dessutom finns det två pergamentrullar som behandlar två besvärjelser nämligen Fjärrsyn och Orädd. Det finns också en helande dryck som läker 2T6 kroppspoäng.

**SL:** Om inte larmet har gått finns Elmar här. Detta är hans personliga rum ochhan tillåter sällan någon annan att vistas här. Dörren till rum 11 är låst. Elmar har både nyckeln till dörren och till kistan.

### 11. Skattkammaren

**Överblick:** I ett litet rum finns tre stora kistor. De är alla låsta.
**Varelser:** Inga
**Finna dolda ting:** Inga
**Skatter:** I kistorna finns sammanlagt 10.000 gm.
**SL:** Dessa guldmynt är allt som finns kvar av Elmars årliga tribut från staden. En ansenlig förmögenhet. Kistorna öppnas med samma nyckel som öppnar kistan i Elmars rum.

### 12. Trappor

**Överblick:** En trappa som går nedåt leder djupare in i dvärgriket. En låst bastant ekdörr hindrar den nyfikne att ta sig djupare in i riket.
**Varelser:** Inga.
**Finna dolda ting:** Inga.
**Skatter:** Inga.
**SL:** Dessa dörrar har 300 kroppspoäng och skyddar de nedre nivåerna från intrång. Elmar har aldrig varit intresserad att ta sig djupare ner i dvärgriket och vill rollpersonerna göra det får du som SL hitta på vad de finner. Tänk dock på att dvärgarna inte har lämnat kvar några skatter utan tog med sig allt när de flyttade.

## OM LARMET GÅR

Om någon av Elmar, Villkox eller Bossk lyckas fly och lyckas larma de övriga kommer de att samlas matsalen rum 3 för att möta alla inkräktare. Du kan läsa om deras stridstaktik under rubriken spelledarpersoner.

## BESEGRADE ROLLPERSONER

Om rollpersonerna ger sig innan de blir dödade blir de skonade. Deras händer kommer att bakbindas och en munkavle kommer att placeras över munnen så att inga böner eller besvärjelser kan läggas.

Dagen efter kommer de att bli eskorterade till sjörövarstaden Antion, fem dagsmarscher till väster om Elmars boning. Där kommer de att säljas som galärslavar. Spelledaren har fria händer att brodera ut vad som nu händer. Antingen slutar äventyret eller så börjar ett annat med att rollpersonerna måste fly från galärskeppet.

## HJÄLTARNAS ÅTERKOMST

Om rollpersonerna återvänder till Bathos med flickorna och guldet blir de mottagna som hjältar. Borgmästaren deklarerar denna dag som ny "nationaldag" och rollpersonerna förs till värdshuset "Tre Vågtoppar" där de blir bjudna på all mat de kan orka äta. Efter måltiden festas det i dagarna tre till hjältarnas ära.

Om rollpersonerna för Elmar till staden hålls en snabb rättegång. En halvtimme senare faller domen, döden genom halshuggning. Straffet verkställs på stortorget redan nästa dag.

När allt festande är över får rollpersonerna sin belöning av borgmästaren och kan ge sig av. Nya äventyr väntar runt hörnet och de är alltid välkomna tillbaka till Bathos.

## ÄVENTYRSPOÄNG

När äventyret är slut är det dags att dela ut äventyrspoäng. Hur många äventyrspoäng rollpersonerna får beror på hur väl de skötte sig i äventyret.

| HÖGA POÄNG | ÄP |
|---|---|
| Rollpersonerna övertalar jätten att hjälpa till att besegra träskmonstret. | 300 |
| Rollpersonerna besegrar Elmar och hans kumpaner | 300 |

| LÅGA POÄNG | ÄP |
|---|---|
| Om rollpersonerna besegrar träskmonstret på något annat sätt. | 200 |
| Rollpersonera för Elmar levande till staden | 20 |
| Rollpersonerna återlämnar guldet till staden | 50 |
| Rollpersonerna överlämnar Elmars boksamling till Ymton | 10 |

| EXTRA POÄNG | ÄP |
|---|---|
| Spelarna rollspelade bra | 1-20 |
| Det var kul som spelledare | 1-20 |
| Spelarna visade god disciplin | 1-20 |

| MINUS POÄNG | ÄP |
|---|---|
| Rollpersonerna lämnar flickorna åt sitt öde utan att eskortera dem tillbaka till Bathos. | -50 |
| Rollpersonerna rider iväg med guldet | -50 |

När du räknat ihop alla poäng delar du summan med antalet spelare i gruppen. Detta är det antal äventyrspoäng de får detta äventyr.

***Exempel:** En spelargrupp som består av fyra äventyrare klarade av att övertala jätten (300 ÄP), de besegrar Elmar och hans kumpaner (300 ÄP), när äventyrarna upptäckta allt guld bestämde de sig för behålla det (-50 ÄP), för att inte bli upptäckta med guldet i staden skickar de med kartan med flickorna som på egen hand fick ta sig till Bathos (-50 ÄP). Spelledaren bedömmer att spelarna rollspelade mycket bra (20 ÄP), spelledaren tyckte att han hade mycket kul (20 ÄP), dock pratade spelarna om motorcyklar under speltillfället vilket förstörde stämningen och visar dålig disciplin (5 ÄP). Spelledaren börjar räkna:*
***300+300-50-50+20+20+5 / 4 spelare ≈ 136 ÄP/spelare.***



## SPELLEDARPERSONER

Här följer speldata för de viktigaste spelledarpersonerna.

### ELMAR VISKAREN

Elmar Viskaren har fått sitt namn genom att han pratar väldigt lågt, nästan som en viskning. Elmars bakgrund finnes att läsa under rubriken Legenden om Elmar och Sanningen om Elmar.

Elmar har under de senaste två åren tagit sig en lärljunge vid namn Villkox. När han inte lär Villkox i magins mysterier är han oftast antingen i sitt harem eller ute och rider med någon av sina hästar.

**Ras:** Människa
**Yrke/YN:** Trollkarl/Utövare

| | | | |
|---|---|---|---|
| **Styrka** | 7 | **Attack 1:** FV 6 | |
| **Fysik** | 9 | **Parering 1:** FV 5 | |
| **Smidighet** | 11 | | |
| **Storlek** | 11 | **Vapen:** | |
| **Intelligens** | 16 | Trästav, 1T8 | |
| **Psyke** | 15 | | |
| **Spiritus** | 47 | **Rustning:** | |
| **Karisma** | 7 | Tjockt tyg, RV 1 | |

| | | | |
|---|---|---|---|
| **Skadebonus:** | - | **Färdigheter:** | **FV** |
| **Kroppspoäng:** | 48 | Bluffa | 10 |
| **Förflyttning:** | L11 | Botanik | 5 |
| **IM:** | - | Förklädnad | 10 |
| **SM:** | -2 | Giftkunskap | 6 |
| | | Gömma sig | 8 |
| **Utrustning:** | | Rida | 8 |
| Formelsamling, trästav, | | Smyga | 6 |
| kläder (tjockt tyg), | | Kunskap om magi | 12 |
| guldring (värde 100 gm). | | Läsa & skriva | 16 |

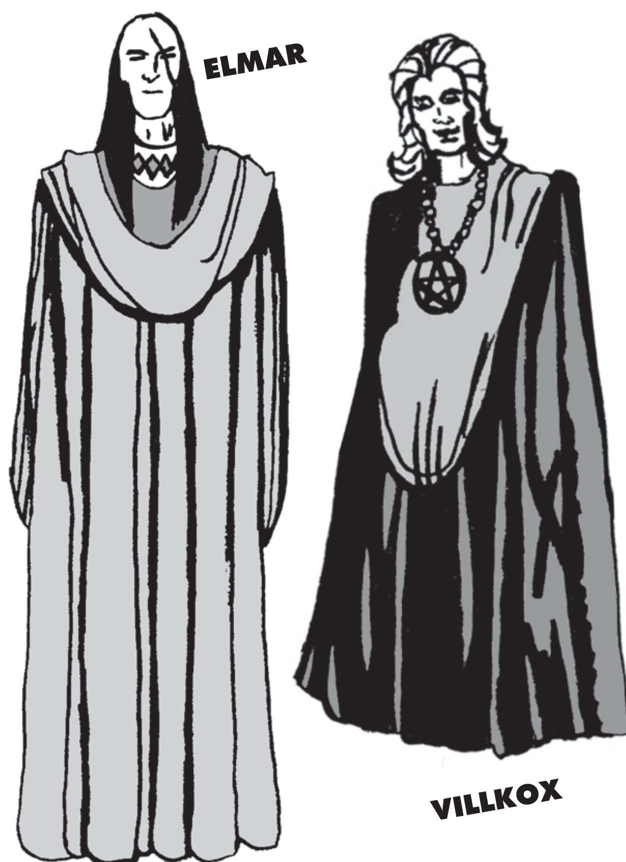
**Besvärjelser:** Finna vatten (2), Tillkalla djur (2), Försegla (4), Rena (4), Dimma (6), Energistråle (6), Mörker (6), Regnkontroll (6), Järnhud (8), Väderförutsägelse (8), Besitta ryggradsdjur (10), Frammana/skicka bort Jord-gnom (16) och Väderkontroll (16).

**Stridstaktik:** Skulle Elmar hamna i en strid försöker han först att Försegla fast fientliga knivar och svärd i deras skidor, sedan Frammanar han en jordgnom som slåss frenetiskt. Skulle Elmar hamna i personlig knipa lägger han besvärjelsen Mörker och flyr från platsen.

### VILLKOX LJUSHUFVUD

Villkox har en stor blond kallufs. Förutom detta är det hans kvicktänkthet som gett Villkox hans efternamn. Villkox har de senaste två åren varit lärljunge åt Elmar. Villkox har lärt sig några få besvärjelser och han utför ofta små uppgifter åt Elmar.

När Villkox möter rollpersonerna i staden är han vänlig och tacksam mot dem. Han kommer dock inte att tveka att gå i strid mot rollpersonerna om Elmar befaller det.




**Ras:** Människa
**Yrke/YN:** Trollkarl/Amatör

| | | | |
|---|---|---|---|
| **Styrka** | 11 | **Attack 1:** FV 6 | |
| **Fysik** | 11 | **Parering 1:** FV 6 | |
| **Smidighet** | 15 | | |
| **Storlek** | 10 | **Vapen:** | |
| **Intelligens** | 18 | Trästav, 1T8 | |
| **Psyke** | 16 | | |
| **Spiritus** | 18 | **Rustning:** | |
| **Karisma** | 15 | Tjockt tyg, RV 1 | |

| | | | |
|---|---|---|---|
| **Skadebonus:** | - | **Färdigheter:** | **FV** |
| **Kroppspoäng:** | 37 | Bluffa | 5 |
| **Förflyttning:** | L13 | Botanik | 10 |
| **IM:** | -2 | Finna dolda ting | 2 |
| **SM:** | -3 | Gömma sig | 5 |
| | | Kunskap om magi | 10 |
| **Utrustning:** | | Läsa & skriva | 10 |
| Formelsamling, trästav, | | | |
| kläder (tjockt tyg). | | | |

**Besvärjelser:** Finna vatten (2), Rena (4) och Energistråle (6).

**Stridstaktik:** I strid slungar Villkox Energistrålar så länge han orkar för att sedan attackera med sin trästav. Han strider tills han har totalt har 8 kroppspoäng eller mindre kvar. Då ger han upp.

## BOSSK

Bossk är ett odjur till människa. Han gillar att plåga oskyldiga och terrorisera hjälplösa. Bossk är totalt lojal till Elmar som han tackar för sin anställning.

**Ras:** Människa
**Yrke/YN:** Plågoande/Lärling

| | | | |
|---|---|---|---|
| **Styrka** | 18 | **Attack 1:** FV 10 | |
| **Fysik** | 18 | **Attack 2:** FV 5 | |
| **Smidighet** | 10 | **Parering 1:** FV 7 | |
| **Storlek** | 18 | **Parering 2:** FV 3 | |
| **Intelligens** | 6 | | |
| **Psyke** | 10 | **Vapen:** | |
| **Spiritus** | 10 | 2 st kroksablar, 2T6+2 | |
| **Karisma** | 6 | | |
| **Skadebonus:** | 1T6 | **Färdigheter:** | **FV** |
| **Kroppspoäng:** | 48 | Kunskap om tortyr | 15 |
| **Förflyttning:** | L16 | Spåra | 15 |
| **IM:** | +1 | | |
| **SM:** | +1 | | |

**Utrustning:**
Byxor, huva, stövlar,
2 kroksablar.

**Stridstaktik:** Bossk älskar våld och strider tills han dör.

## STADSBUSAR

Staden Bathos har som de flesta andra städer ett gäng rötägg. Dessa människor har inga större talanger förutom brottets.

**Ras:** Männsika
**Yrke/YN:** Buse/Amatör

| | | | |
|---|---|---|---|
| **Styrka** | 12 | **Attack 1:** FV 6 | |
| **Fysik** | 12 | **Parering 1:** FV 5 | |
| **Smidighet** | 8 | | |
| **Storlek** | 13 | **Vapen:** | |
| **Intelligens** | 8 | Dolk, 1T6+2 | |
| **Psyke** | 10 | | |
| **Spiritus** | 10 | | |
| **Karisma** | 10 | | |
| **Skadebonus:** | - | **Färdigheter:** | **FV** |
| **Kroppspoäng:** | 35 | Muta | 5 |
| **Förflyttning:** | L11 | Skugga | 5 |
| **IM:** | +2 | | |
| **SM:** | +1 | | |

**Utrustning:**
Kniv, 10 sm.

**Stridstaktik:** Dessa stadsbusar slåss så länge de tror att de kan vinna. Skulle de hamna i underläge kommer de att ge sig eller fly.

## ARNOR DEN KLUMPIGE

Arnor den klumpige levde till för några veckor sedan lyckligt i sin hemby men då hände något tragiskt. Arnor lyckades välta ut hela hans hembys lager av mjöd. Eftersom detta bara var den senaste av en rad incidenter som hänt kring Arnor fick de övriga jättarna nog. De sparkade helt enkelt ut honom från byn. Sedan den dagen har Arnor vandrat runt i Remusskogen.

Arnor är annars en mycket snäll jätte men som sagt mycket klumpig. Han kan lätt luras med magi och enkla trick. När han är hungrig blir han lätt vresig och råkar ofta ut för okontrollerade raseriutbrott.

**Ras:** Jätte

| | | | |
|---|---|---|---|
| **Styrka** | 61 | **Naturliga vapen:** | **FV** |
| **Fysik** | 22 | 2 nävar, 1T4 | 14 |
| **Smidighet** | 5 | Spark, 1T8 | 14 |
| **Storlek** | 61 | | |
| **Intelligens** | 7 | **Naturliga skydd:** | |
| **Psyke** | 11 | Skinn, RV 2. | |
| **Spiritus** | 11 | | |
| **Karisma** | 9 | | |
| **Skadebonus:** | +7T6 | **Färdigheter:** | **FV** |
| **Kroppspoäng:** | 94 | Finna dolda ting | 10 |
| **Förflyttning:** | L33 | Lyssna | 8 |
| **IM:** | +3 | Gömma sig | 6 |
| **SM:** | - | Övertala | 6 |

**Utrustning:**
Höftskynke och skor.



# NY VARELSE

## TRÄSKMONSTER

Träskmonster är inga egentliga monster. Utseendemässigt liknar de fem meter långa hårlösa gorillor med seg grön hud. De har också vassa tänder i sin enorma mun.

Träskmonster är ofarliga djur som lever i träskmarker. Endast om deras revir eller den grupp de lever i är hotad anfaller de. Man kan säga att de lever som berggorillor, ett lungt och fredligt liv. De önskar inget annat än att bli lämnade i fred från andra.

| | | | |
|---|---|---|---|
| **Styrka** | 55 | **Naturliga vapen:** | **FV** |
| **Fysik** | 20 | 2 nävar, 1T4 | 14 |
| **Smidighet** | 12 | Spark, 1T8 | 14 |
| **Storlek** | 50 | | |
| **Intelligens** | 3 | **Naturliga skydd:** | |
| **Psyke** | 11 | Skinn, RV 2. | |
| **Spiritus** | 11 | | |
| **Karisma** | 3 | | |
| **Skadebonus:** | +7T6 | **Färdigheter:** | **FV** |
| **Kroppspoäng:** | 81 | Finna dolda ting | 10 |
| **Förflyttning:** | L31 | Lyssna | 10 |
| **IM:** | w | Spåra | 10 |
| **SM:** | - | Gömma sig | 10 |



# NY BESVÄRJELSE

## VÄDERKONTROLL

**Typ:** Havitner
**Kostnad:** 16
**Varaktighet:** SPI / 3 timmar
**Räckvidd:** SPI / 3 km
**Tid:** 10 minuter

En trollkarl som lyckas med denna besvärjelse kan själv välja hur vädret skall vara i det område han befinner sig i. Besvärjelsen kan även framkalla väder som normalt inte existerar i området t.ex en snöstorm i öknen.

# VAD HÄNDER SEDAN?

Efter rollpersonerna lämnar Bathos kan det hända mycket. Det är upp till dig som spelledare att leda äventyrarna på nya äventyr. Här följer några förslag som du själv kan bygga ut till nya äventyr

• Nyrika rollpersoner drar alltid till sig avundsjuka blickar. Ett gäng stråtrövare beslutar sig för befria rollpersonerna från deras skatter.

• En av de befriade flickorna blir kär i någon av rollpersonerna. Antingen blir rollpersonen lyckligt gift eller så kommer relationen att leda till en ”farlig förbindelse”. Kvinnan kommer att göra allt för att rollpersonen skall älska henne lika mycket som hon älskar honom. Hon kan tänkta sig att gå över lik för att uppnå detta mål.

• Rollpersonerna beslutar sig för att undersöka de nedre planen i dvärgsamhället. Där kommer de att finna nya faror och äventyr. Eventuellt kan de stöta på några dvärgar som har beslutat sig för att bosätta sig i sina förfäders samhälle. Tänk på att några av dvärgarna kan ha vuxit upp i samhället och de ser på alla icke dvärgar med stor misstänksamhet.

• Rollpersonerna beslutar sig för att leta upp sjörövarstaden Antion. När de väl hittar staden kan mycket hända. Rollpersonerna kan ta anställning på något av sjörövarskeppen eller varför inte köpa ett skepp för att själva bli kaptener på smaragdhavet.

• Elmar lyckades fly när rollpersonerna attackerade honom och han planerar nu att hämnas på dem. Samtidigt har borgmästaren utfärdat en belöning på 10.000 sm till den som för Elmar till honom, död eller levande. Rollpersonerna nappar självfallet på uppdraget men de är inte ensamma om att vilja komma över belöningen. Ett gäng prisjägare kommer också att ge sig iväg ut för att leta upp Elmar. Deras skicklighet är allt från amatörer till rena proffs.

• Jätten Arnor vill ha hjälp att bli accepterad i sin hemtrakter. Han vill att rollpersonerna följer med till hans hemby och berättar vad han gjort. De andra jättarna kommer efter mycket om och men att tillåta att Arnor återvänder till byn. Dock dör jättarnas ledare av en hjärtattack under natten och rollpersonerna blir anklagade för att ha förgiftat honom.

# SPELLEDARHJÄLPMEDEL

## ELMAR VISKAREN

HUVUD H ARM V ARM TOTAL KP

BRÖSTKORG MAGE

SPIRITUS

H BEN V BEN

## VILLKOX LJUSHUVUD

HUVUD H ARM V ARM TOTAL KP

BRÖSTKORG MAGE

SPIRITUS

H BEN V BEN

## JORDGNOM

HUVUD H ARM V ARM TOTAL KP

BRÖSTKORG MAGE

H BEN V BEN

## BOSSK

HUVUD H ARM V ARM TOTAL KP

BRÖSTKORG MAGE

H BEN V BEN

## STADSBUSE 1

HUVUD H ARM V ARM

BRÖSTKORG MAGE

H BEN V BEN

TOTAL KP

## STADSBUSE 2

HUVUD H ARM V ARM

BRÖSTKORG MAGE

H BEN V BEN

TOTAL KP

## STADSBUSE 3

HUVUD H ARM V ARM

BRÖSTKORG MAGE

H BEN V BEN

TOTAL KP

## ARNOR DEN KLUMPIGE

HUVUD H ARM V ARM

BRÖSTKORG MAGE

H BEN V BEN

TOTAL KP

## TRÄSKMONSTER

HUVUD H ARM V ARM

BRÖSTKORG MAGE

H BEN V BEN

TOTAL KP